

RESOLVER EL SGTE. PROBLEMA →SUDOKU (Usando la técnica TDD) para la cual pueden combinar si ven por conveniente: test parametrizados, matchers de hamcrest, mockito, assertEquals, assertEquals, etc.

CRUCiMANÍA del sur **CORREO** EL DIARIO DE LA CAPITAL

6 POR: ROXART | AÑO 9 | Nº 563/ 2020 **PASATIEMPOS**

SU | DO | KU

Cómo jugar: Llena los espacios vacíos con números del 1 al 9, sin que éstos se repitan al leer las líneas en ninguno de los dos sentidos, vertical u horizontal, ni tampoco en cada caja de 3 x 3 celdas. Trata de resolver el **SU DO KU** en el menor tiempo posible. Sólo es cuestión de lógica. Diviértete y pon tu mente a funcionar.

3					2			
9			7	3	6	2	1	
				8		3		
8	7		6	5	1			2
		2	9			7		8
5			8		7		9	
6	3	1	2					4
7	9		5	6	4			
	2							7

Grado de dificultad: Fácil

						5		
		6					8	
8				6				
2		7						
	6			3	8	2		1
								9
				5	3	1		2
		9	1		2	6	4	
	1			4			9	3

Grado de dificultad: Difícil

Para más información <https://www.sudoku-online.org> , en base a un ej. resuelto pueden realizar el test hasta llegar al código (refactorizando).

Nota. - Esta práctica de laboratorio P7 lo pueden realizar en cualquier lenguaje de programación y deben enviar la captura de ejecución y el link del video colgado a google drive a la plataforma ecampus, y el código subirlo a GitHub.

Para la elaboración del video pueden usar "Screencast-O-matic", (o la que Ud. Prefieran) <https://es.ccm.net/download/descargar-18276-screencast-o-matic> en el cual deberán explicar cómo aplicaron la técnica con el lenguaje elegido, mostrando como empezaron la ejecución del test y la cobertura.